Full color digital illustlations by Keiichi Sumi 2008.8　ペン禅一如 純珪一

神の林檎の味

Taste of Forbidden fruit

Shadow Taker　P02 ～ P15

Irregular　P16 ～ P25

月のパンドラ　P26 ～ P29

Others　P30 ～ P39

神の林檎の味

Taste of Forbidden Fruit

◇まえがき

どうも、純珪一です。
本を買ってくださった皆様ありがとうございますです。

中身はおよそ2004年から20005年の間にやったお仕事のカラーイラストを“大体”纏めたものになってます。
前々から作る作ると言っていた本ですがようやっと形にする事が出来た次第です。
ちなみにこの本に収録するに当たってほぼ全てのイラストに何かしらの修正を加えております。
いや、昔の絵のあまりの酷さに耐えられなくなりまして…
ほら、アニメだってDVDに収録する時に“作画修正”やるでしょ？アレと同じような物だと思ってもらえれば…(笑)

元絵から大幅に変更した物から、どこを修正したのだろう？というような物まで内容は様々ですが
「これは修正不能だ～！」という程酷いイラストは時間とページ数の関係もあって外しました。
直そうかと思ったのですが、そうなるとほとんど新規イラスト描くことになりそうだったので…
そちらも見たいという方や元絵と見比べたいという方は製品の方買ってくだしあ(´д`;)ゝ”

それでは稚拙なイラスト集ではありますがどうぞお楽しみ下さい。

The Shadow Taker

2004.4.22 シャドウテイカー

◇電撃文庫『シャドウテイカー』第一巻の表紙です。
ホラーで幼馴染でと非常に面白い作品でしたので、そのスタートに当たり結構気合入れて描かれております。
葉たんと裕生くんのカップルは全編通して好きでしたね～。

◇今見返してみると円を組み合わせたオブジェクトを描くようになったのはこの時期からだったような記憶が。
そういうモノを描き始めたばかりの頃だからちょっと雑ではありますが、正確なパースに沿って描かれたりする
幾何学的な模様等よりも、多少感覚的に描ける流線型のパターンの方が楽だし自分に合っております。
逆に直線的なオブジェを描くのに慣れてる人は感覚的な模様を描く方が苦手とか言われるんですよね。
う～ん不思議だ。
あとこれは今言っても意味は無いですが服のパターンとかも円形にして、
もっと全身に配して遠近感が分かりづらい絵にしても面白かったかもなんて思います。

The Shadow Taker

2004.4.30
灰暗い水の底から

◇題はまぁ冗談ですw
直訳するとこうはなりません。
ただあの映画のタイトルから軽くもじってそれを翻訳ツールにかけたらこうなりました。

◇基本的にいつも時間が無い（筆が遅い）のでこのイラストはキャラクターデザインも兼ねて描いてます。
と言うかキャラデザ用に単体でラフを描いていた物から、ポスターを描く段階でそれを組み合わせて配置し直しただけだったり＼(^o^)／
拡大縮小とかこういう便利機能があるからＣＧから離れられない。
でもそうやって大急ぎでででっち上げた割には中々雰囲気の良い一枚に仕上がったので結構気に入っていたりします。

Water from the inside of darkness

Redrum 2004.8.11 レッドラム

◇題はまたもや有名なホラー映画のワンシーンから。「レッドラム！レッドラム！w」
シャイニングは母親が階段を駆け上がった時に部屋にいた変な衣装のカップル（？）が怖かったね～。
一巻の表紙と同じくやたら背景が大変な事になっております。描いた当人しか分からない部分で（･ω･`）
それでも血がドヴァーな絵は描いてて楽しかったです。印刷された物を見た時、葉たんと茜は色合い・彩度的にも対比が出来てて良いのですが、その分裕生くんが浮いてるような気がしたので、その辺から修整を加えております。

S H A

T A K

Fake out

2004.11.18 フェイクアウト

◇シャドウテイカー全イラストの中でも最も気に入っている一枚。
この縦長短冊のイラストはデザインの型としても使いやすかったので
その後電撃hpに使用したウィザーズ・ブレインのイラストでも利用しました。
やはり白を基調として余分な物を排除したデザインは普遍的なものがありますね。

あと自分でデザインしておいてなんですが葉たんの衣装がエロ可愛くて好き (=゜ω゜=)

D O W

E R .

S A D O W

T A K E R

A symmetrical shadow　2005.1.20 対称線の影

◇第四巻の表紙です。淡い羽の表現が自分でも上手く描けたかな？と思います。
対称者である千晶は結構可哀そうなキャラでした。あっさり死んじゃったし。
長い年月を拘束されその果てに発狂するというのは、下手なホラーよりもホラーしてると思う。

The island of a shadow 2005.4.19 影の島

◇最終巻の表紙です。確かこの時期あたりでPainter6からPainter9に乗り換えたはずです。
ややタッチが変わってしまってますが流石ペインター史上に残るであろう良Ver『IX』ほとんどストレス無くイメージ通りに色を置く事が出来ましたね。今や9.5になり益々使いやすくなってますが暫くの間はこれを越えるVerは出ないでしょう。ただPhotoshopのようにプレヴュー用のウィンドウを脇に置けるような機能が来たら即効ヴァージョンアップすると思います。部分を塗りながらも全体を見渡せる機能というのは物凄く重要だったりするんですよね。

Witch ВИЙ 2004.8.30 ブレアウィッチ

◇題はまたも某有名ホラー映画から。ええ、ホラーは凄く好きです＾＾；
この時期モニターを新調したせいで表示の色と印刷の色がずれてしまってイエローがやたら強く出てしまっていたのでその辺を中心に修整してます。
自分的には一巻では正体不明だったためにちゃんと描いてあげられなかった黒の彼方たんが主役です。
◇黒の彼方は俗に言うクーデレというやつなのか？いやサドデレ？結局それは最後の最後まで謎だったのでした＼(＾o＾)／

The pain of his death 2005.4.28 彼の死の痛み

◇表紙を描き終えてPainter6とPainter9の違いが分かってきたので水彩的な縁の残し方や色のぼかし具合の部分で多少実験的な事をやってます。
この絵も白と黒のハイコントラストが効いていて良い味が出たなと思っています。背景は怪獣大決戦ですが（・∀・）
◇シャドウテイカーを描き終えて後悔が残る点は黒の彼方を単純なケルベロスとして描いてしまった事です。もう少しどこかに“異界の化物”という要素を加えておけば良かったかな。
その後悔が最後の巻でアブサロム・シャドウテイカーのクリーチャー＋生体甲冑というデザインで形に出てます。
今更ですが黒の彼方にも脚の部分に金属的なパーツを加えておけば面白いデザインになったかも、ですね。

False distance

2004.11.21

イツワリノキョリ

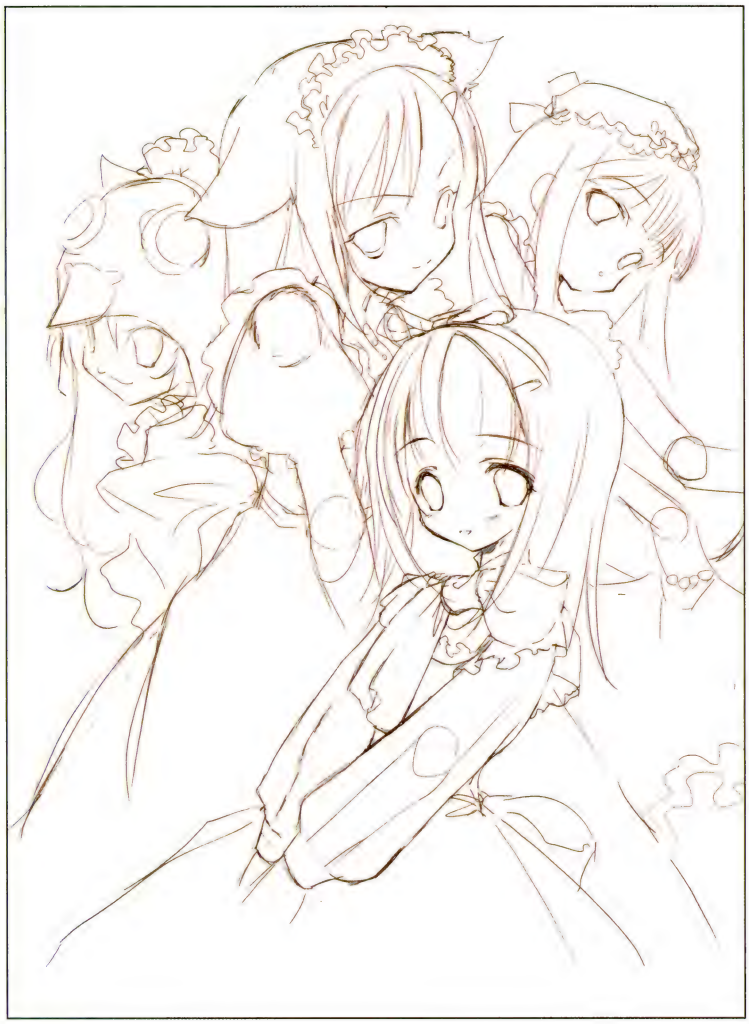
◇古い絵の中では綺麗にまとまっていた方ですが、色合いが変だったのでその辺を中心に修整。
葉たんもみちるも可愛く描けてると思いますが、いかにもCGっぽいイラストになってしまったのは気に入らない。
っていうかエロゲっぽいw

Diabolic Banquet

2005.5.2 魔神の宴

◇最後の最後という事で“自由に自分の好きな事”をやっております。
本当はこういう系統の絵が大好きなんですが…
案の定評判はよろしくなかったですw

◇アオカガミを中心としたカゲ達の集団。多数の次元宇宙を巡り人の欲、知的生命体の情報を糧として存在を続ける異界の住人達。
そういう不可思議な集合体としての“カゲ”をアオカガミを男性、他の者達を女性に描くことで表現しようとしております。
シャドウテイカーは人間の側から彼らを見た物語でしたが彼らの側の視点の物語もまた面白そうですよね。
知的生命体同士の捕食の関係性というお話は好きです。
吸血鬼物とかデビルマンとかもある意味そうですしね。



Dog maid Kanatatan　2005.8.30 犬耳メイド彼方たん

◇ 本編が終わった後に電撃 hPa にて描くことになったおまけです。
黒の彼方たんがやたらクーデレ（？）なお話です。
ラフを見てもらえれば分かりますが最初葉たんと彼方たんは別人として描いておりましたが、それは違うのではないかという事で彼方たんのみとなりました。
AIBO と王様っぽくて面白いと思ったのになぁw

誌面掲載時には結構時間が無くて大急ぎで描いたものだったので今回再掲載にあたりみちるのスカート増やしたり、ちとふざけ気味だった茜の表情を可愛くしたりとか色々と手直しを加えました。

Irregular characters

2004.1.26 イレギュラー・キャラクターズ

◇第1巻のイラストなのでまずはいつものようにキャラクターデザインも兼ねた集合イラストなのですよ。衣装の古着感と夕焼けの雲間の水彩的表現が上手くいったかな～と思ってます。特にナカガミさん（右下のモヒカン）のスーツが良いかな。

◇『イレギュラー』は人間VS化物のストーリーだったので比較的多くのクリーチャーを描かなくてはいけなかったわけですが、デザインを見て楽しむ事と，実際に自分が描くのでは勝手が違うわけでして…
色々頑張ったのですが『シャドウテイカー』の時と同じくどこかで見たようなオリジナリティの欠如したデザインばっかり…
というか二瓶勉氏の影響が出すぎですね＾＾；
得意な物（甲冑刀剣・ょぅιゞょ）以外はどうしてもオリジナリティのランク下がって、自分が好きな作家さんのデザインになってしまいがちです。
まぁそれはそれとして普段描かないものを描けたので楽しめたお仕事でした。

Divers 2004.1.30 ダイバーズ

◇第一巻の表紙です。最初はこのように青系のカラーでした。実際にはオレンジ系の背景に変更になりました。セツナさんの体のバランスがおかしかったのでほとんど描き直しました。あとリツも少々修整。

Banquet 2004.1.20　宴

◇「イレギュラー」という作品のテーマイラストのような一枚。ちょっと修正を加えればかなり良くなりそうだったので、少々時間をかけて描き直しております。特に背景のオブジェクト部分は単調な気がしたのでグラデーションを加えた上にもう一種オブジェクトを加え二層構造化させました。
簡単な変更ですが遠近感が増して奥行きが加わった…ような気がします。

dividing line of dual　2004.9.17 二重線の境目

◇イレギュラー全巻に描いたシスカ（中央女の子）の中で一番キャラクターを表現できてるイラストかな。
でも甲冑や刀剣と違ってきちんとパースとれた銃器類は感覚的に描けなくて難しいよ～。

B R hue　2004.9.25 青と赤の色相

◇赤のリツと青のセツナの対比。ちびキャラで描かれたナオとシスカは今見ると場にそぐわない気がするので退場してもらいました（´д`；）ヽ”肩をボタンで留める衣装がお気に入りです。

分離したお二人は下半身を新たに描き下ろし
ボディバランスとか調整して
さらにゼロから塗り直してます。
何だか上の二人より修整レベルが
優遇されてるかもしれない（笑）

The Counter Irregular special organization

DiverS

Ace 2004.9.20 エース

◇ダイバーズのエース達。この時点ではナオはペーペーですが.
花とデザイン的オブジェクトとのレイアウトは私が良くやる構図です。
細かいデッサンの修整意外は比較的オリジナル通りです。

Blending

2005. 5. 30 混色

◇これまた女の子のみのイラスト。綺麗にまとまってるので好きな絵の一枚です。
細かい所を修整しましたが基本は変更していないという事がその証明か。
背景がシンプルなようで意外とそうでない所も気に入ってる所ですね。

Deafened 2005.5.24 失聴覚

◇記憶を失ったセツナさんと成長したナオくん。
雰囲気は悪くなかったのですが背景が黒一色で手抜きだったので新たにそれっぽく描き下ろしてみました。
色調も調整して一枚絵っぽくなったと思います。

Nao Black 2005.6.3 黒ナオ

◇黒騎士ナオ。黒い装備描くの大好きですハイ。時間が押しててかなり大急ぎで描いた割には上手くまとまってたかも。
ナオ君の顔をソフトにした以外は修正してません。

Pandora's Guardian　2004.3.20 パンドラの守護騎士

◇『コバルト文庫のお仕事、というか少女小説の挿絵なんて初めてでしたので物凄く試行錯誤した記憶があります。
このイラストも最初はこのようにイエロー系の色彩でしたが実際には青系に変更して掲載されました。

Opera Glasses

2004.6.14 オペラグラス

◇チューリップをモデルに赤を基調にして描いた一枚です。

オペラ座の怪人をモチーフにしたお話でしたので目元を隠す仮面をセット。

実はこの仮面「からくりサーカス」の鳴海のピエロマスクだったりします。

Serene Mausoleum　2004.10.21 静寂なる霊廟

◇元絵ちょっと淡すぎたような気がしていたのでかなり修正しました。その甲斐あってテーマが分かりやすくなったと思います。喪服というのは重厚感があって好きなモチーフですね。
◇右ページはモノクロ用のキャラ紹介イラストとその前に描いていたラフです。「月のパンドラ」ではカラーイラスト表紙だけなのでどちらかと言えばカラーよりモノクロの方が力が入っていたりします。
実験的な事をやったり上手い人の技巧を再現してみようとしたりしてます。まぁ納得出来たり出来なかったりで半々でしたが上手くいった技法はその後のお仕事にフィードバックされてたりします。

Pandora's characters

Taste of Forbidden Fruit

2008.6.20 神の林檎の味

◇今回の表紙。林檎なので赤系メインにまとめてみました。
本当は男の人の鬼の手（？）が背景と同化しているようなイラストになる予定だったのですが
色々な都合でパス。主に時間＼(＾o＾)／
甲冑のベルトの黒と女の子の文様ワンピースが好きなところです。

cruelty 2004.3.7 残酷なるモノ

◇「電撃姫」に掲載された天使と悪魔をモチーフにしたイラストです。
天使であれ悪魔であれ上位生命体は
下位に対して破壊者でしかない
と思うのが自分の考えなので、
そこからのこのタイトルです。
でもエロゲー雑誌のイラストに
付けるべきタイトルが
特に思いつかなかっただけ、
と言うのが真相です（笑）

骨組みだけの天使の翼がお気に入りの部分。

Fate -Saver&Archer-

2004.3.7 セイバー＆アーチャー

◇前のページのイラストと同じく「電撃姫」に掲載された
「Fate/stay night」のイラストです。
今見直してみると…地面とパースがずれているので
アーチャーの背が何か低い！（笑）
直そうかと思ったけどすっごい大変そうなのでパスしました。
まぁキャラだけ見たらちゃんとしてるし
良いかな～なんて（´д`;）ヽ”

Fate -The arm which calls ruin-

2005.10.24 破滅を呼ぶ腕

の桜と士郎という大好きな二人の絵なので元絵もそれなりに気に入ってはいましたが、今回の修整に際して少し幼くなってしまっていた桜をオリジナルに近づけてみました。顔を伸ばして目を小さくしたり、胴体や手足を継ぎ接ぎしたりとプラモの改造なような作業を延々としてました（笑）
その甲斐あって年齢相応になったと思います。ついでだからと胸をはだけさせて血の文様も多少の変更を加えてみました。
中央で別れる衣装なのか不明ですけどね＼（＾o＾）／

Gothic and Horrorr 2004.12.8 ゴシックホラー

髪型や表情を調整して背景を描き直したらタイトルに偽りアリ！な絵になってしまいました。でも雰囲気はこっちのが良い。

Ruku

2005.4.21 ルク

◇手がでかかったのでその修正をしてたら絵の中心位置のせいで大改修に。
ついでに青を基調としたより明るい衣装にチェンジ。

See-through bathing

2004.7.7 透けて見えるよ～（・∀・）

◇ヒドイタイトル（笑）
2004年の夏コミでメディアワークスのブースで使われたイラストです。
ツインテールの片方を解くというアイデアはまぁ良しとして、ローレグ過ぎて狙い過ぎな所を修整。

Lacutu.Alushu.La 2005.3.15 ラクツ・アルシュ・ラ

◇電撃文庫の折込で使用されたイラスト。普段の画風と違い一色成型。修正点は無しです。

Plumage Drops　2005.11.11 羽のしずく

◇二人のキャラクターが近すぎて双方のデザインが分かり辛かったので距離を離して足りない所を描き足しました。
互いの境界部分がハッキリしたお陰でメリハリが付いたかと思います。

■あとがき

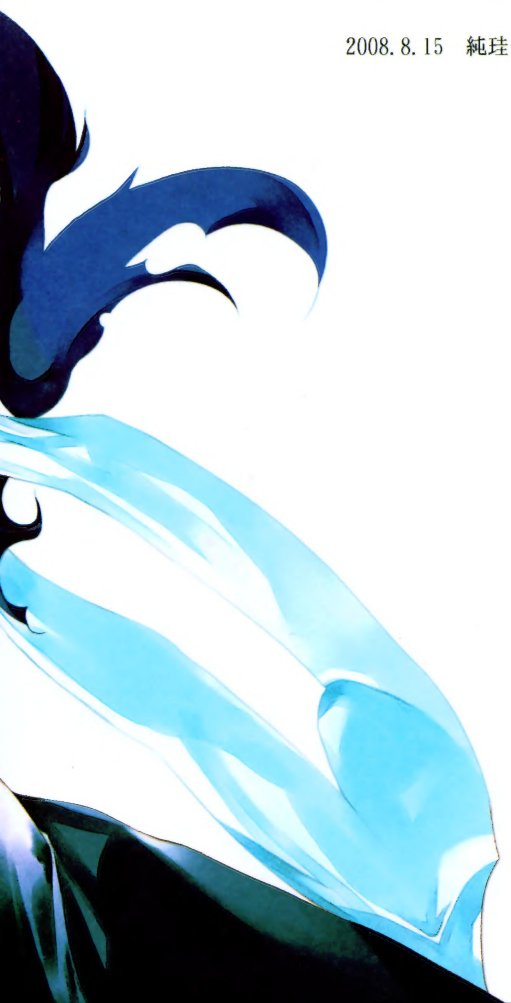
さて、どうだったでしょうか？
今回の本は仕事としてやったイラストだけの内容でしたので
人によっては物足りなかったかな？と思われます。
が、自分視点で見るとイラストの修正に恐ろしく時間がかかってしまっていて
費用対効果（？）が見合っているかと言うと激しく微妙なような気がしますが…

とは言え過去のイラストを修正していると現在との画風や作業技術の違いから
失った物を取り戻したり、新しい発見があったりと中々有意義な時間でした。
一体当時の自分がどうやって描いたのか理解不能な物や
時間が無かったとは言えあまりにもやっつけな物とか
見てると頭痛くなりそうな物を直す作業はある意味では拷問でしたが（笑）

とりあえず次の冬コミでは今度は仕事とは関係なく自由に描いたイラストを纏めて
本を出そうと思っています。
こちらはぱっと見た感じでは修正点が少なそうなイラストが多そうでしたが
やはり時間の許す限りは直すつもりではいます。
期間も限られてますしね。

ではまたその時に。

2008.8.15　純珪一



神の林檎の味

2008年8月15日　発行

著者

純珪一 Keiichi Sumi

発行

ペン禅一如 PenZenIchiNyo

印刷・製本

緑陽社

連絡先

penzen@mh.point.ne.jp

http://www4.point.ne.jp/~penzen/